



# A Grande Família

*Humor*

☆ 2001

9 

14

\$\$

QUANDO JOGADO: Compre 2 C.

*Essa família é muito unida, pan pan pan pan.*



# A Praça é Nossa

*Humor*

☆ 1987

6

16

\$\$

UMA VEZ ENTRE TURNOS: Quando outro jogador jogar uma atração A1, ganhe X5 do estoque.

*Ela é muito nossa.*



# Adenônis

*Humor*

☆ 1979

2

**18**

\$\$

**QUANDO ATIVADO:** Descarte 2 X para roubar 1 \$ de uma atração de outro jogador e colocá-lo nesta atração.

*Aqui você ganha bica na costela, voleio na nuca, tapa na cara, telefone e etc, tá certo?*



# Adriane Galisteu

*Apresentador*

☆ 1973

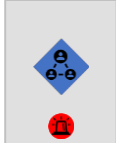
3 

**16**

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Descarte 1 X e role o Pião do Baú.  
Caso o resultado seja  $>3$ , coloque 2 \$ nesta atração.



# Alborghetti

*Apresentador*

☆ 1945

7

**18**

\$

QUANDO JOGADO: Ganhe todo X4 do palco.

VÁ A MERDAAAA.



Amaury Jr.

*Celebridades*

☆ 1950

4

16

\$\$

\$\$

PERMANENTE: Quando uma habilidade 'Uma Vez Entre Turnos' de outro jogador for ativada no seu turno, coloque 1 \$ nesta atração.



# Ana Hickmann

*Apresentador*

☆ 1981

0 

12

\$\$

\$\$

\$\$

QUANDO ATIVADO: Descarte 1 \$ de qualquer uma das suas outras atrações para ganhar 1 X do estoque.



# Ana Maria Braga

*Apresentador*

☆ 1949

5 



\$\$

\$

UMA VEZ ENTRE TURNOS: Quando outro jogador jogar uma atração A1, coloque 1 C de sua mão atrás desta atração.

*Hmmmmmm.*





# André Marques

*Celebridades*

☆ 1979

1

12

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Enfie uma C de sua mão embaixo desta atração. Se o fizer, compre 1 C.



# Angélica

*Infantil*

☆ 1973

1

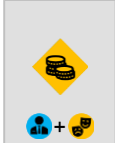
12

\$\$

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Coloque 1 \$ em qualquer atração.



# Arnaldo Cezar Coelho

*Esportivo*

☆ 1943

7 



\$\$  
\$

QUANDO ATIVADO: Todos os jogadores compram 1 C do baralho.

*A regra é clara.*



Away

*Humor*

☆ 1957

3

**18**

\$

QUANDO ATIVADO: Coloque 1 \$ em qualquer atração.

*Antes que eu não te passo a lambida, no pescoço.*



# Bambam

## *Celebridades*

☆ 1978

3

**18**

\$\$

QUANDO ATIVADO: Descarte 1 \$ de qualquer uma das suas outras atrações para ganhar 1 X do estoque.

*Sai de casa, comi pra caralho. BIRL!*



# Boça

*Personagem*

☆ 1980

6

**16**

\$

QUANDO JOGADO: Jogue uma segunda atração em A1. Pague o custo normal.

*Puta mundo injusto meo.*



# Bóris Casoy

*Jornalista*

☆ 1941

-4 |||

14

**POLÊMICO:** Quando outro jogador rerolar exatamente 3 dados do palco com a mesma face, coloque esta atração em uma programação do outro jogador.



# Bruna Marquezine

*Ator*

☆ 1995

4



\$\$

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Olhe 1 C do baralho. Se for >1980, enfie embaixo desta atração. Caso contrário, descarte-a.





# Cabeção

*Personagem*

☆ 1984

5

16

\$\$

QUANDO ATIVADO: Descarte 1 \$ de qualquer uma das suas outras atrações para ganhar 1 X do estoque.

*É nós, sapinhooô.*



Carla Perez

*Músico*

☆ 1977

1

12

\$\$

\$\$

QUANDO ATIVADO: Enfie uma C de sua mão embaixo desta atração. Se o fizer, compre 1 C.

*I de Iscola ou E de Esqueiro?*



# Carlos Alberto de Nóbrega

*Humor*

☆ 1936

2 |||

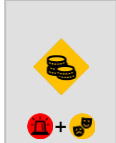


\$\$

\$

UMA VEZ ENTRE TURNOS: Quando outro jogador realizar a ação "renovar grade", compre 1 C do baralho.

*Haaaa haa ha.*



# Carolina Ferraz

*Ator*

☆ 1968

1

14

\$\$

\$\$

\$\$

QUANDO ATIVADO: Descarte 1 \$ desta atração para comprar 2 C.

*EU SOU RICA!!!*



# Casagrande

*Esportivo*

☆ 1963

6 

**18**

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Todos os jogadores compram 1 C do baralho.



# Casseta e Planeta

*Humor*

☆ 1993

3

**16**

\$\$

QUANDO JOGADO: Compre 2 novas cartas de bônus e mantenha 1.



# Castelo Rá-Tim-Bum

*Infantil*

☆ 1994

6



\$\$

QUANDO JOGADO: Compre 2 novas cartas de bônus e mantenha 1.

*Bum bum bum, castelo Rá-Tim-Bum.*



# Celso Portioli

*Apresentador*

☆ 1967

4 



\$\$

\$\$

QUANDO ATIVADO: Ganhe 1 X2 do estoque.

*Passa ou repassa?*





# Chacrinha

*Jurado*

☆ 1917

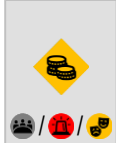
0 

**16**

\$\$

\$\$

PERMANENTE: Cada atração sua tem capacidade de dinheiro +1 \$.



# Chaves

*Humor*

☆ 1971

3



\$

PERMANENTE: Se esta atração terminar o jogo sem \$, ela rende 5 l adicionais

*Todos atentos olhando pra TV.*



# Chico Anysio

*Humor*

☆ 1931

4

12

\$\$

\$

QUANDO JOGADO: Jogue uma segunda atração de Humor. Pague o custo normal e coloque 1 \$ na nova atração.



# Choque de Cultura

*Humor*

☆ 2016

4

14

\$\$

QUANDO ATIVADO: Descarte 2 C para roubar 1 X de outro jogador e colocá-lo nesta atração.

*Achou que não iria ter carta do Choque de Cultura?  
Achou errado otário.*



# Cid Moreira

*Apresentador*

☆ 1927

5 



\$\$

\$\$

QUANDO ATIVADO: Se qualquer jogador tiver Mister M em jogo, olhe as 3 cartas do topo do baralho e devolva-as em qualquer ordem (descartando quantas quiser). Compre 1 C.

*Jabulaaaani...*



# Claudia Leitte

*Jurado*

☆ 1980

3



\$\$

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Descarte 1 X1 para enfiar 2 C do baralho embaixo desta atração.



# Cláudia Raia

*Ator*

☆ 1966

5

14

\$\$

\$\$

QUANDO JOGADO: Jogue uma segunda atração em A1 ou A2. Pague o custo normal.



Cléber Machado

*Esportivo*

☆ 1962

9



\$\$

\$\$

QUANDO JOGADO: Jogue uma segunda atração em A2. Pague o custo normal.

*HOJE NÃO! HOJE NÃO! Hoje sim.. hoje sim?*





# Dado Dolabella

*Músico*

☆ 1980

-3 

**18**

**POLÊMICO:** Quando outro jogador trocar XX por X, role o Dado pra Você™. Em caso de sucesso, coloque esta atração em uma programação do outro jogador.

*Você traiu o movimento punk, véi.*



# Daniela Cicarelli

*Ator*

☆ 1978

1 |||

16

\$\$

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Descarte 1 \$ de qualquer uma das suas outras atrações para ganhar 1 X do estoque.



# Danilo Gentili

*Apresentador*

☆ 1979

-5 

**18**

**POLÊMICO:** Quando outro jogador jogar uma atração 18, role o Dado pra Você™. Em caso de sucesso, coloque esta atração em uma programação do outro jogador.



# Datena

*Apresentador*

☆ 1957

-5

**18**

**POLÊMICO:** Quando outro jogador ganhar uma carta bônus, role o Pião do Baú. Caso o resultado seja  $>3$ , coloque esta atração em uma programação do outro jogador.

*Comandante Hamilton, eu quero iBagens!*



# Dercy Gonçalves

*Humor*

☆ 1907

4

**18**

\$\$

QUANDO ATIVADO: Enfie uma C de sua mão embaixo desta atração. Se o fizer, compre 1 C.

VÁ PRA PUTA QUE O PARIU, PORRA.



# Detonator

*Músico*

☆ 1977

2 

16

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Coloque 1 \$ em qualquer atração.

*Metaaaaaaaaaaaaaa!*



# Dudu Camargo

*Apresentador*

☆ 1998

5

12

\$\$

QUANDO JOGADO: Coloque 1 \$ em cada atração 12.

*Muito bom dia! Primeiro Impacto chegando, um jeito novo, de cara nova!*



# Edir Macedo

*Esotérico*

☆ 1945

4

12

\$\$

\$\$

\$\$

UMA VEZ ENTRE TURNOS: Quando outro jogador realizar uma habilidade de roubar de alguém, você pode usar a mesma habilidade logo em sequência.





# Edson Celulari

*Ator*

☆ 1958

2 



\$\$

\$\$

QUANDO JOGADO: Jogue uma segunda atração em A1 ou A2. Pague o custo normal.



# Eliana

*Infantil*

☆ 1973

4 |||



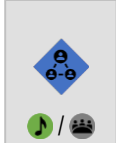
\$\$

\$\$

\$

UMA VEZ ENTRE TURNOS: Quando outro jogador jogar uma atração Infantil, coloque 1 \$ em cada uma de suas atrações Infantil.

*Eles se saúdam, e se vão!*



Elke Maravilha

*Jurado*

☆ 1945

3

14

\$\$

QUANDO ATIVADO: Descarte 1 \$ para comprar 2 C.



# Ellen Roche & Pablo

*Músico*

☆ 1979

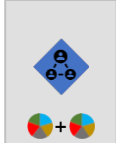
6

14

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Role todos os dados que não estejam no palco. Se algum for X1, ganhe 1 X1 e coloque-o nesta atração.



# Erick Jacquin

*Jurado*

☆ 1964

4



\$\$

\$\$

\$

QUANDO JOGADO: Jogue uma segunda atração em A3. Pague o custo normal.

*Falta tompêro!*



# ET & Rodolfo

*Humor*

☆ 1997

3

**18**

\$

QUANDO ATIVADO: Descarte 1 X4 para enfiar 2 C do baralho embaixo desta atração.



# Evaristo Costa

*Jornalista*

☆ 1976

9



\$\$

\$\$

QUANDO JOGADO: Jogue uma segunda atração em A1. Pague o custo normal.



# Fábio Assunção

*Ator*

☆ 1971

5

**16**

\$\$

QUANDO ATIVADO: Enfie uma C de sua mão embaixo desta atração. Se o fizer, compre 1 C.





Fábio Jr

*Músico*

☆ 1953

1

12

\$\$

\$\$

QUANDO ATIVADO: Olhe 1 C do baralho. Se for >1960, enfie embaixo desta atração. Caso contrário, descarte-a.



# Fábio Porchat

*Humor*

☆ 1983

2



\$\$

\$\$

QUANDO ATIVADO: Role o Pião do Baú. Se o resultado for maior ou igual a X, roube 1 \$ de um outro jogador e coloque-o nesta atração.

Fátima Bernardes

*Jornalista*

☆ 1962



2



\$\$

\$\$

\$\$

QUANDO ATIVADO: Coloque 1 \$ nesta atração.



# Feiticeira & Tiazinha

*Celebridades*

☆ 1996

1

**18**

\$\$

\$

UMA VEZ ENTRE TURNOS: Quando outro jogador jogar uma atração 18, você pode jogar uma atração 18 em alguma programação (pagando os custos normais).



Fernanda Lima

*Apresentador*

☆ 1977

4

**18**

\$\$

\$



# Fernanda Montenegro

*Ator*

☆ 1929

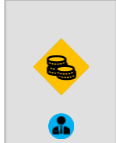
6

14

\$\$

\$\$

QUANDO JOGADO: Compre 2 novas cartas de bônus e mantenha 1.



# Fernando Rocha

*Apresentador*

☆ 1967

3



\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Compre 1 C. Se o fizer, descarte 1 C de sua mão ao final do seu turno.

*Não fica triste não, a gente se vê dentro do bolo.*



# Fiuk

*Ator*

☆ 1990

5



\$\$

QUANDO ATIVADO: Olhe 1 C do baralho. Se for >1980, enfie embaixo desta atração. Caso contrário, descarte-a.

*Fiuk, é você que me faz forças pra viver.*





# Galvão Bueno

*Esportivo*

☆ 1950

6 



\$\$

\$\$

\$

QUANDO JOGADO: Jogue uma segunda atração Esportivo. Pague o custo normal e coloque 1 \$ na nova atração.

*É TETRAAAAAA!!!*



Gil Gomes

*Apresentador*

☆ 1940

7

16

\$\$



# Gilberto Barros

*Apresentador*

☆ 1958

-1 |||

16

**POLÊMICO:** Quando outro jogador ganhar uma carta bônus, role o Pião do Baú. Caso o resultado seja  $>3$ , coloque esta atração em uma programação do outro jogador.

*Faz um carinho em mim.*



Glória Maria

*Jornalista*

☆ 1949

2

12

\$\$

UMA VEZ ENTRE TURNOS: Quando outro jogador realizar a ação "buscar atrações", se ele ganhar qualquer quantidade de X3, também ganhe 1 X3 do estoque e coloque nesta atração.



# Glória Pires

*Ator*

☆ 1963

1 

14

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Enfie uma C de sua mão embaixo desta atração. Se o fizer, compre 1 C.

*Não estou em condições de opinar.*



# Gretchen

*Músico*

☆ 1959

3

**18**

\$\$

QUANDO ATIVADO: Se esta atração estiver a direita de todas as outras atrações nesta programação, mova-a para outra programação.



# Gugu Liberato

*Apresentador*

☆ 1959

2

14

\$\$

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Role o Pião do Baú. Caso o resultado seja  $>3$ , ganhe X2 e X5 do estoque.

*Domingoooo?*



# Hebe Camargo

*Apresentador*

☆ 1929

2



\$\$

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Descarte 2 X para roubar 1 \$ de uma atração de outro jogador e colocá-lo nesta atração.

*Que gracinha!*





# Helen Ganzaroli

*Celebridades*

☆ 1979

4

16

\$\$

\$

PERMANENTE: Quando você rolar o Pião do Baú, você pode optar por rolar uma segunda vez e ignorar o primeiro resultado (uma vez por turno).



# Heloísa Périssé

*Humor*

☆ 1966

3 

14

\$\$

QUANDO ATIVADO: Olhe 1 C do baralho. Se for >1970, enfie embaixo desta atração. Caso contrário, descarte-a.



# Henrique Fogaça

*Jurado*

☆ 1974

4



\$\$

\$\$

\$

QUANDO JOGADO: Jogue uma segunda atração em A3. Pague o custo normal.



# Hermes & Renato

*Humor*

☆ 2000

10

**16**

\$

QUANDO ATIVADO: Compre 1 C.

*PUTA QUE O PARIU!*



# Inês Brasil

*Celebridades*

☆ 1969

5

**18**

\$

QUANDO JOGADO: Coloque 1 \$ em cada atração 16.

*Alô Alô, Graças a Deus!*



# Ingrid Guimarães

*Humor*

☆ 1972

2 

14

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Olhe 1 C do baralho. Se for >1970, enfie embaixo desta atração. Caso contrário, descarte-a.



# Ivete Sangalo

*Jurado*

☆ 1972

5



\$\$

\$\$

QUANDO ATIVADO: Ganhe 1 X1 do estoque.

*Poeeeeiraaa...*



# Jaqueline

*Personagem*

☆ 1978

3 

**16**

\$

PERMANENTE: Se esta atração terminar o jogo sem \$, ela rende 4 l adicionais





Jimmy

*Músico*

☆ 1975

7

16

\$\$

QUANDO ATIVADO: Role todos os dados que não estejam no palco. Se algum for X1, ganhe 1 X1 e coloque-o nesta atração.



# Jô Soares

*Apresentador*

☆ 1938

3

12

\$\$

\$\$

QUANDO ATIVADO: Enfie uma C de sua mão embaixo desta atração. Se o fizer, ganhe 1 X2 do estoque.

*Beijo do Gordo!*



João Kleber

*Celebridades*

☆ 1957

4

16

\$

QUANDO ATIVADO: Ganhe 1 X4 do palco (se disponível). Você pode colocá-lo nesta atração.

*Para, para, para, para, para!*



José de Abreu

*Ator*

☆ 1946

3

14

\$\$

\$

QUANDO JOGADO: Coloque 1 \$ em cada atração 14.



José Wilker

*Ator*

☆ 1944

1

12

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Enfie uma C de sua mão embaixo desta atração. Se o fizer, compre 1 C.



Joselito

*Personagem*

☆ 1979

5 

16

\$

QUANDO ATIVADO: Compre 1 C.

*Ah é? Foda-se!*



# Juarez da Tekpix

## *Esotérico*

☆ 1968

6



\$\$

\$\$

UMA VEZ ENTRE TURNOS: Quando outro jogador jogar uma atração A2, coloque 1 C de sua mão atrás dessa atração.

*Vamos falar de coisa boa? Vamos falar da Tekpix™, a câmera mais vendida do Brasil!*



# Kira

*Infantil*

☆ 1981

5 



\$\$

UMA VEZ ENTRE TURNOS: Quando outro jogador realizar a ação "exibir comerciais", coloque 1 \$ em uma atração 12.





Lazaro Ramos

*Ator*

☆ 1978

2 

14

\$\$

\$

QUANDO JOGADO: Compre 2 novas cartas de bônus e mantenha 1.



# Leão Lobo

*Celebridades*

☆ 1954

1

14

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Se esta atração estiver a direita de todas as outras atrações nesta programação, mova-a para outra programação.



# Lima Duarte

Ator

☆ 1930

2 

14

\$\$

\$\$

QUANDO ATIVADO: Enfie uma C de sua mão embaixo desta atração. Se o fizer, ganhe 1 X5 do estoque.

*Eu quero saber, quem foi que desenhou caralinhos voadores na parede do banheiro?*



# Liminha

*Celebridades*

☆ 1965

8



\$\$

UMA VEZ ENTRE TURNOS: Quando outro jogador jogar uma atração A3, ganhe X2 do estoque.



# Lobão

*Músico*

☆ 1957

-2 

**16**

**POLÊMICO:** Quando outro jogador rerolar exatamente 3 dados do palco com a mesma face, coloque esta atração em uma programação do outro jogador.



# Lombardi

*Esotérico*

☆ 1940

4 



\$\$

QUANDO ATIVADO: Se esta atração estiver a direita de todas as outras atrações nesta programação, mova-a para outra programação.



Louro José

*Esotérico*

☆ 1997

6



\$

*Ó coitado!*



# Luciana Gimenez

*Apresentador*

☆ 1969

1

**16**

\$\$

\$\$

QUANDO ATIVADO: Ganhe 1 X4 ou X5 do palco, se houver algum.





# Luciano Huck

*Apresentador*

☆ 1971

0 |||

12

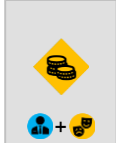
\$\$

\$\$

\$\$

**QUANDO ATIVADO:** Descarte 2 \$ para roubar 1 C da mão de outro jogador e enfiá-la nesta atração.

*Loucura, loucura, loucura!*



Luís Roberto

*Esportivo*

☆ 1961

6



\$\$

\$

QUANDO JOGADO: Jogue uma segunda atração em A2. Pague o custo normal.

*Esses negros... maravilhosos!*



# Lulu Santos

*Jurado*

☆ 1953

4



\$\$

\$\$

QUANDO ATIVADO: Descarte 1 X1 para enfiar 2 C do baralho embaixo desta atração.



# Maísa

*Infantil*

☆ 2002

2 



\$\$

QUANDO ATIVADO: Descarte 1 \$ de qualquer uma das suas outras atrações para ganhar 1 X do estoque.

*É peruca Silvio Santos!*



# Marcelo Adnet

*Apresentador*

☆ 1981

2

14

\$\$

\$

UMA VEZ ENTRE TURNOS: Quando outro jogador realizar a ação "exibir comerciais", coloque 1 \$ em uma atração 14.



# Marcelo Rezende

*Apresentador*

☆ 1951

3

**16**

\$\$

QUANDO ATIVADO: Ganhe 1 X4 do palco (se disponível). Você pode colocá-lo nesta atração.



# Marcelo Tas

*Apresentador*

☆ 1959

3 

12

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Se esta atração estiver a direita de todas as outras atrações nesta programação, mova-a para outra programação.

*Porque sim, não é resposta!*

# Márcia Goldschmidt

*Apresentador*

☆ 1962

4 

12

\$\$

\$

UMA VEZ ENTRE TURNOS: Quando outro jogador jogar uma atração e avançar um estágio na emissora dele, enfie quaisquer C usados para pagar o custo do avanço nesta atração.

*Hora da verdade!*





Márcio Canuto

*Jornalista*

☆ 1946

4

16

\$

QUANDO ATIVADO: Ganhe 1 X4 ou X5 do palco, se houver algum.



# Marco Bianchi

*Humor*

☆ 1972

8

14

\$\$

**QUANDO ATIVADO:** Todos os jogadores compram 1 C do baralho.

*Você não tem envergadura moral para criticar esse jogo!*



# Marcos Mion

*Apresentador*

☆ 1979

2

14

\$\$

\$\$

QUANDO ATIVADO: Todos os jogadores ganham 1 X2 do estoque.



Marília Gabriela

*Jornalista*

☆ 1948

2

14

\$\$

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Enfie uma C de sua mão embaixo desta atração. Se o fizer, ganhe 1 X3 do estoque.

*De frente com Gabi.*



# Miguel Falabella

*Ator*

☆ 1956

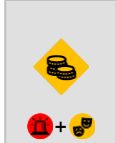
1



\$\$

\$\$

QUANDO JOGADO: Ganhe 3 X1 do estoque.



Milton Neves

*Esportivo*

☆ 1951

6



\$\$

\$

QUANDO JOGADO: Jogue uma segunda atração em A2. Pague o custo normal.



# Mionzinho

*Humor*

☆ 1984

3 

12

\$

QUANDO ATIVADO: Coloque 1 \$ em uma atração Músico. Se qualquer jogador tiver Marcos Mion em jogo, copie o efeito de Marcos Mion.



# Mister M

*Celebridades*

☆ 1956

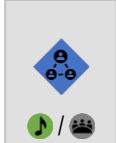
4



\$\$

QUANDO ATIVADO: Ganhe 1 X5 do palco, se houver algum.





# Moisés

*Humor*

☆ 1939

5



\$

PERMANENTE: Se esta atração terminar o jogo sem \$, ela rende 3 l adicionais

*Desenha um arco-íro!*



# Nazaré

*Personagem*

☆ 1947

1

14

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Descarte 2 \$ para roubar 1 C da mão de outro jogador e enfiá-la nesta atração.



# Nelson Rubens

*Esotérico*

☆ 1937

8 

14

\$\$

\$\$

*Eu aumento, mas não invento!*



# Netinho de Paula

*Músico*

☆ 1970

2

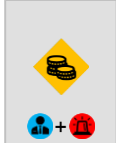
12

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Role todos os dados que não estejam no palco. Se algum for X1, ganhe 1 X1 e coloque-o nesta atração.

*Gentchy!*



Neto  
*Esportivo*

☆ 1966

7

12

\$\$

QUANDO JOGADO: Ganhe 3 X4 do estoque.

*Isso é uma verrrgonha!*



# Ney Latorraca

*Ator*

☆ 1944

1 

14

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Olhe 1 C do baralho. Se for >1960, enfie embaixo desta atração. Caso contrário, descarte-a.



# Os Trapalhões

*Humor*

☆ 1969

3 

**16**

\$\$

QUANDO JOGADO: Compre 2 novas cartas de bônus e mantenha 1.

*Ô da poltrona!*



# Otaviano Costa

*Apresentador*

☆ 1973

3

**18**

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Cada jogador ganha 1 X do palco, começando pelo jogador a sua escolha.





# Otávio Mesquita

*Celebridades*

☆ 1959

1

**18**

\$\$

\$\$

QUANDO ATIVADO: Enfie uma C de sua mão embaixo desta atração. Se o fizer, ganhe 1 X4 ou X5 do estoque.

*Vem comigo!*



# Padre Fábio de Melo

*Esotérico*

☆ 1971

4



\$\$

\$\$

\$

PERMANENTE: Você pode descartar uma atração com habilidade 'Polêmico' vinda de outro jogador, ao invés de colocá-la no seu tabuleiro.



Padre Marcelo Rossi

*Esotérico*

☆ 1967

4 



\$\$

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Compre 1 C. Se o fizer, descarte 1 C de sua mão ao final do seu turno.



# Palhaço Gozo

*Personagem*

☆ 1978

1 |||

**18**

\$\$

QUANDO ATIVADO: Ganhe 1 X5 do palco, se houver algum.

*Alô criançada o Gozo chegou...*



# Paola Carosella

*Jurado*

☆ 1972

4



\$\$

\$\$

\$

QUANDO JOGADO: Jogue uma segunda atração em A3. Pague o custo normal.



# Patricia Abravanel

*Apresentador*

☆ 1977

3



\$\$

\$\$

\$

PERMANENTE: Sempre que outro jogador rolar o Pião do Baú, ganhe 1 X do palco caso o resultado seja  $<4$ .

*"Minha filha Patriciam" - SANTOS, Silvio.*



# Paulo Bonfá

*Humor*

☆ 1972

6



\$\$

QUANDO ATIVADO: Ganhe 1 X5 do estoque para cada atração Esportivo nesta programação. Se qualquer jogador tiver Marco Bianchi em jogo, coloque 1 X3 do estoque nesta atração.

*Totalmente Excelente!*



# PC Siqueira

*Apresentador*

☆ 1986

2

14

\$\$

QUANDO ATIVADO: Role o Dado pra Você™. Em caso de sucesso, coloque 2 \$ nesta atração.





# Pedro & Bino

*Personagem*

☆ 1979

5

14

\$\$

PERMANENTE: Você não pode ser alvo de habilidades de roubar de outros jogadores.

*É uma cilada, Bino!*



Pedro Bial

*Jornalista*

☆ 1958

6 



\$\$

\$\$

QUANDO ATIVADO: Todos os jogadores ganham 1 X3 do estoque.

*Vem ser feliz aqui fora!*



Pedro de Lara

*Jurado*

☆ 1925

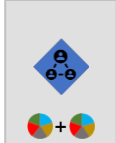
3

14

\$\$

PERMANENTE: Quando uma atração é removida da bandeja no seu turno, imediatamente recoloque uma nova atração na bandeja.

*Pedro de Lara ia lalalalalaia lalalala lalalalalaaa lara...*



# Penélope Nova

*Apresentador*

☆ 1973

5

**18**

\$\$

\$

QUANDO JOGADO: Coloque 1 \$ em cada atração 18.



# Priscilla

*Infantil*

☆ 1996

2 



\$\$

**QUANDO ATIVADO:** Ganhe 1 X1 do estoque. Se qualquer jogador tiver Yudi em jogo, role o Pião do Baú. Se o resultado for 6, coloque 3 \$ em uma outra atração sua.

*Você ganhou um jogo da vida!*



Rachel Sheherazade

*Jornalista*

☆ 1973

2

12

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Descarte 1 X3 para enfiar 2 C do baralho embaixo desta atração.

*Pela última vez: não é Charizard!*



# Rafinha Bastos

*Humor*

☆ 1976

9

16

\$\$

\$

UMA VEZ ENTRE TURNOS: Quando outro jogador jogar uma atração e avançar um estágio na emissora dele, coloque quaisquer \$ usados para pagar o custo do avanço nesta atração.



# Ratinho

*Apresentador*

☆ 1956

2

12

\$\$

\$\$

QUANDO ATIVADO: Ganhe 1 X4 do estoque e coloque nesta atração.

*Teste de DNA, parabéns, você é o pai!*





Raul Gil

*Apresentador*

☆ 1938

2 



\$\$

\$\$

\$\$

QUANDO ATIVADO: Descarte 1 C e role o Dado pra Você™. Em caso de sucesso, compre 3 C do baralho.

*Pra quem você tira o chapéu?*



# Regina Casé

*Apresentador*

☆ 1954

5

12

\$\$

QUANDO JOGADO: Ganhe todo X5 do palco.



# Renata Fan

*Esportivo*

☆ 1977

2



\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Compre 1 C. Descarte 1 C de sua mão ao final do seu turno. Se Neto não estiver em jogo por nenhum jogador, compre 1 C adicional.



Ricardo Boechat

*Jornalista*

☆ 1952

4 



\$\$

\$\$

QUANDO ATIVADO: Ganhe 1 X3 do estoque. Se qualquer jogador tiver Silas Malafaia em jogo, enfie 1 C do baralho embaixo desta carta.



# Rita Cadillac

*Celebridades*

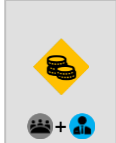
☆ 1954

8 |||

18

\$\$

\$



# Roberto Justus

*Jurado*

☆ 1955

2

14

\$\$

\$\$

\$\$

QUANDO JOGADO: Compre 2 novas cartas de bônus e mantenha 1.

*Você está demitido!*



# Rodrigo Faro

*Apresentador*

☆ 1973

5



\$\$

\$\$

QUANDO JOGADO: Jogue uma segunda atração Apresentador. Pague o custo normal e coloque 1 \$ na nova atração.



# Rodrigo Hilbert

*Ator*

☆ 1980

7



\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Todos os jogadores compram 1 C do baralho.





# Roger (Ultraje)

*Músico*

☆ 1956

-1 |||

16

**POLÊMICO:** Quando outro jogador jogar uma atração 18, role o Dado pra Você™. Em caso de sucesso, coloque esta atração em uma programação do outro jogador.

*A gente não sabemos escolher presidente.*



# Ronald Golias

*Humor*

☆ 1929

6

12

\$\$

QUANDO ATIVADO: Troque 1 X por qualquer outro X do estoque.

WAALLAAA!



# Ronaldo Fenomeno

*Esportivo*

☆ 1976

1

14

\$\$

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Coloque 1 \$ em qualquer atração.

*Assim não vai dar Galvão.*



# Roque

*Humor*

☆ 1937

5



\$

**QUANDO ATIVADO:** Se esta atração estiver a direita de todas as outras atrações nesta programação, mova-a para outra programação.



# RR Soares

*Esotérico*

☆ 1947

6



\$\$

\$\$

\$\$

QUANDO ATIVADO: Coloque 1 \$ nesta atração.

*Estou seguindo a Jesus Cristo™, desse caminho, eu não desisto...*



# Rui & Vani

*Humor*

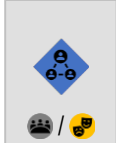
☆ 2001

7

**18**

\$\$

\$



# Sabrina Sato

*Celebridades*

☆ 1981

2

16

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Olhe 1 C do baralho. Se for >1970, enfie embaixo desta atração. Caso contrário, descarte-a.



# Sai de Baixo

*Humor*

☆ 1996

3 

16

\$\$

QUANDO JOGADO: Compre 2 novas cartas de bônus e mantenha 1.



Sandra Annenberg

*Jornalista*

☆ 1968

5 



\$\$

\$\$

QUANDO ATIVADO: Ganhe 1 X3 do estoque.



# Sandy & Junior

*Infantil*

☆ 1999

1



\$\$

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Todos os jogadores ganham 1 X1 do estoque.



# Serginho Groisman

*Apresentador*

☆ 1950

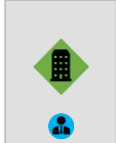
1 |||

16

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Cada jogador ganha 1 X do palco, começando pelo jogador a sua escolha.



Sérgio Chapelin

*Jornalista*

☆ 1941

4

12

\$\$

\$

QUANDO JOGADO: Jogue uma segunda atração em A1. Pague o custo normal.

*Hoje, no Globo Reporter.*



# Sérgio Malandro

*Humor*

☆ 1955

5

16

\$\$

UMA VEZ ENTRE TURNOS: Quando outro jogador realizar a ação "exibir comerciais", coloque 1 \$ em uma atração 16.

*Glu Glu, Raaá!*



# Silas Malafaia

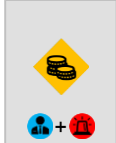
*Esotérico*

☆ 1958

-5

12

**POLÊMICO:** Quando outro jogador trocar XX por X, role o Dado pra Você™. Em caso de sucesso, coloque esta atração em uma programação do outro jogador.



Silvio Luiz

*Esportivo*

☆ 1934

4



\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Olhe 1 C do baralho. Se for >1960, enfie embaixo desta atração. Caso contrário, descarte-a.

*Olho no lance!*



# Sônia Abrão

*Celebridades*

☆ 1958

5

14

\$\$

\$





# Supla

*Música*

☆ 1966

3

14

\$\$

\$\$

QUANDO ATIVADO: Role todos os dados que não estejam no palco. Se algum for X1, ganhe 1 X1 e coloque-o nesta atração.

*Papito!*



# Suzana Vieira

*Ator*

☆ 1942

1 

14

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Enfie uma C de sua mão embaixo desta atração. Se o fizer, compre 1 C.



# Tadeu Schmidt

*Jornalista*

☆ 1974

3



\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Olhe 1 C do baralho. Se for >1970, enfie embaixo desta atração. Caso contrário, descarte-a.



Tatá Werneck

*Apresentador*

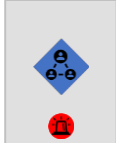
☆ 1983

6

16

\$\$

QUANDO ATIVADO: Ganhe 1 X5 do estoque.



# Tayrone

*Celebridades*

☆ 1993

6

12

\$

QUANDO ATIVADO: Troque 1 X por qualquer outro X do estoque.

*Guns, Whitesnake, Bon Jovi... interessante...*



Tiago Leifert

*Esportivo*

☆ 1980

3



\$\$

QUANDO ATIVADO: Descarte 2 C para roubar 1 X de outro jogador e colocá-lo nesta atração.



Tiririca

*Humor*

☆ 1965

2 

12

\$

QUANDO ATIVADO: Compre 2 C. Se o fizer, descarte 1 C de sua mão ao final do seu turno.

*Abestado!*



# Tom Cavalcanti

*Humor*

☆ 1962

2

14

\$\$

QUANDO ATIVADO: Copie a habilidade 'Quando Ativado' de outra atração nesta programação.





# Tony Ramos

*Ator*

☆ 1948

2

12

\$\$

\$\$

QUANDO ATIVADO: Coloque 1 \$ em qualquer atração.



# Vera Holtz

*Ator*

☆ 1953

1 

14

\$\$

\$

UMA VEZ ENTRE TURNOS: Quando outro jogador jogar uma atração e avançar um estágio na emissora dele, estoque quaisquer X usados para pagar o custo do avanço nesta atração.



# Wagner Moura

*Ator*

☆ 1976

3

16

\$\$

\$

QUANDO ATIVADO: Enfie uma C de sua mão embaixo desta atração. Se o fizer, compre 1 C.

*Não vai subir ninguém!*



# Walter Mercado

*Esotérico*

☆ 1932

6

14

\$\$

\$\$

\$

**QUANDO ATIVADO:** Escolha uma das três programações e olhe a carta do topo do baralho. Se ela tiver o ícone escolhido, enfie-a nesta atração. Caso contrário, descarte-a.

*Ligue djá!*



William Bonner

*Jornalista*

☆ 1963

6



\$\$

\$\$

QUANDO JOGADO: Ganhe todo X3 do palco.

*Boa noite.*



# William Waack

*Jornalista*

☆ 1952

6



\$\$

\$

QUANDO JOGADO: Ganhe 3 X3 do estoque.

*Zelda Merda, digo Zelda Melo...*



# Xaropinho

*Esotérico*

☆ 1998

5

16

\$

QUANDO ATIVADO: Compre 1 C. Se qualquer jogador tiver Ratinho em jogo, coloque 1 X4 do estoque nesta atração.

*Rapazzz!*



Yudi

*Infantil*

☆ 1992

3



\$

QUANDO ATIVADO: Compre 2 C. Se o fizer, descarte 1 C de sua mão ao final do seu turno.

*Pleysteixo, pleysteixo!*





# Zé do Caixão

*Esotérico*

☆ 1936

7

**18**

\$

QUANDO ATIVADO: Compre 1 C. Se o fizer, descarte 1 C de sua mão ao final do seu turno.

*A praga do dia!*



# Zeca Camargo

*Jornalista*

☆ 1963

5



\$\$

\$

QUANDO JOGADO: Compre 2 novas cartas de bônus e mantenha 1.